

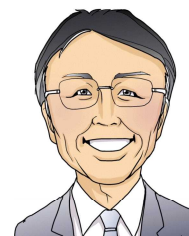
「たす・ひく」アプリを基軸とした 計算力アッププロジェクト&マニュアル

《プロジェクト》

【目的】

○指を使わないで、「速く」「正確に」たし算やひき算を行う。

大江浩光 製作



【目的達成（ゴール）の目安】

・「計算ゲーム」のスピード選択（ゆっくり）で、

- ①「タイル」
- ②「繰り上がりのないたし算」
- ③「繰り下がりのないひき算」
- ④「繰り上がりのあるたし算」
- ⑤「繰り上がりのあるひき算」

①～⑤で3位以上を連続取得する。

※上記ができるようになれば、スピード選択の「ふつう」「はやい」でもチャレンジし、上位をめざすことにより、更なる計算力アップを目指す。

【アプリの使用方法】

・2ページ～3ページ参照

【基本的な本研究の流れ】

①最初の実態調査を行うために「計算力チェックテスト1～4」（P5）を行う。

（注意事項）

・全問終わるまでのかかった秒数をプリントに記載させる。

（指導者が、ストップウォッチを見ながら、34秒、35秒、36秒・・・と言いながら行う。児童は、自分が全問終わった時の秒数をプリントの所定の場所に記載する。）

・低学年や中学年では、秒数を記載することが困難なケースが考えられる。その場合は、指導者が5名程度ずつの児童で実施し、指導者が秒数を記載する。または高学年の児童が低学年の児童の横に付き、秒数を記載する。

・実施時間は、最長10分とする。10分を超えれば終了させる。

その場合の記録方法は、例えば10分（600秒）で44問中22問終わっていたら、1200秒と記載する。正答率は、終わった段階までの問題数と正解数を元に、正答率を出す。

②1回目の「計算力チェックテスト1～4」結果を

『「たす・ひく」アプリ学習効果データ管理システム』（Excel）に入力する。
に記入する。

③「たす・ひく」アプリを用いたカリキュラムP6～P11を行う。

※「大江浩光メソッド」とは少し異なり、「たす・ひく」アプリが中心にしたカリキュラムである。

④1ヶ月後に、「たし算ひき算チェックテスト1～4」の2回目を実施し、記録を所定のExcelファイルに記入する。（黄色の部分のみ記入）